

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ СОСТАВЛЕНИЯ СУДЕБНО-МЕДИЦИНСКОГО ДИАГНОЗА И ВЫВОДОВ ЭКСПЕРТИЗЫ ТРУПА

Яблонский М.Ф., Тетюев А.М, Буйнов А.А.

*УО «Витебский государственный медицинский университет»,
Республика Беларусь*

*В игре детей есть часто смысл глубокий
Иоганн Фридрих Шиллер*

Целью изучения судебной медицины в медицинском вузе служит подготовка врача, способного решать вопросы медико-биологического характера, возникающие в деятельности правоохранительных органов или суда, в том числе уметь исследовать труп, оформить судебно-медицинский диагноз и экспертные выводы.

Не всегда на вопросы, поставленные на разрешение эксперта, можно ответить легко и категорично. Некоторые выводы приходится делать с учетом недостаточных или противоречивых данных. Оптимальное решение в таких случаях невозможно найти путем голосования, волевого решения либо методом проб и ошибок.

В этом случае на помощь обучению приходит моделирование сложных ситуаций.

Деловые игры используются не только в учебном процессе вузов как один из методов активного обучения, но и при проведении социально-психологических тренингов, на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. В ходе игры решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание ее участников.

Прежде мы использовали элементы деловой игры при изучении темы «Судебно-медицинская экспертиза трупа, в том числе новорожденного». В частности, студенты изучали протоколы реальных вскрытий и устно отвечали на вопросы преподавателя, соответствующие вопросам, указанным в постановлении о назначении экспертизы. Такая методика не позволяет в полной мере развивать навыки составления диагноза и выводов.

В связи с этим мы усовершенствовали эту обучающую технологию до классической деловой игры, характеризующейся десятью признаками (Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М., 1989).

1. Имитационное моделирование профессиональной деятельности эксперта (в данном случае, умственной деятельности).

2. Динамичность моделируемой системы, т.е. принятое решение (выводы эксперта) подлежит объективной оценке со стороны «суда» (его роль отведена преподавателю), «защитника» и «обвинителя» (эти роли отводят двум студентам). Если после обсуждения выводы признаются недостаточными, «суд» назначает дополнительную экспертизу, если необоснованными – повторную, которую передают другой «экспертной комиссией». Таким образом, решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет её исходное состояние. Изменение состояния поступает в игровой комплекс, и на основе полученной информации участники игры вырабатывают решение на втором этапе игры и т. д.

3. Распределение ролей между участниками игры. На учебную группу раздают 3 протокола исследования трупа. Диагноз и выводы по каждой экспертизе оформляет «комиссия экспертов» из 3-х студентов. Один студент назначается «защитником» по делу, другой – «обвинителем».

4. Различие ролевых целей при выработке решений. Это способствует возникновению конфликта интересов и противоречий меж-

ду участниками. Каждая роль преследует свою цель: «комиссия» должна так оформить диагноз и выводы, чтобы они были полностью объективными и не могли быть опровергнуты; «защитник» должен найти в выводах «комиссии» противоречия, которые бы позволили их опровергнуть.

5. Наличие управляемого эмоционального напряжения. Эмоциональное напряжение создается на этапе рассмотрения экспертизы в «судебном заседании», когда «экспертной комиссии» задают вопросы по данной экспертизе, «защитник» и «обвинитель» высказывают свое мнение. Управляет ситуацией преподаватель, играющий роль «судьи».

6. Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли. Реализуется в виде диалога, дискуссии с максимальным участием всех играющих, что рождает поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала позволяет сформировать у студентов комплексное представление о профессионально значимых процессах и деятельности.

7. Наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива – в конкретной модели судебно-медицинской экспертизы найти правильное, объективное решение поставленных вопросов.

8. Коллективная выработка решений участниками игры. Осуществляется на основании обсуждения выводов членами «комиссии».

9. Многоальтернативность решений. Формулировки выводов эксперта строго не регламентированы. Например, на основании имеющихся данных можно либо отказаться от решения конкретного вопроса, либо ответить на него в вероятной форме, либо запросить дополнительные материалы.

10. Наличие системы группового оценивания деятельности участников игры. Функцию оценивания выполняет преподаватель, играющий роль «судьи», который либо принимает представленное заключение эксперта в качестве доказательства по делу, либо назначает «дополнительную экспертизу» с целью уточнения необходимых вопросов, либо передает ее другой «комиссии».

Полагаем, что использование деловой игры способствует формированию познавательных и профессиональных мотивов и интересов студентов, воспитывает системное мышление специалиста, передает целостное представление о профессиональной деятельности, обучает коллективной мыслительной и практической работе, формирует умения и навыки социального взаимодействия и общения, навыки индивидуального и совместного принятия решений, воспитывает ответственное отношение к делу.

Литература

1. Абрамова, Г.С. Деловые игры. Теория и организация / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. – 192 с.
5. Бельчиков, Я.М. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.И. Бирштейн – Рига: Авотс, 1989. – 304 с.